

# PHILIPS VIDEOPAC



Innombrables variantes  
Unlimited variations



Crazy Chase  
Super Glouton  
Supermampfers Rache  
Dolle Jacht  
Caccia al Dragone  
Gufferen og den Skore Kålorm  
Rattlesnake - Skallerormen  
Himattu Takaa-Ajo  
L'Éclair-L'Éclair

Perseguição Infernal

PHILIPS

EXPANDED MEMORY  
MEMOIRE AK OCTETS



## Crazy Chase

(Unlimited varieties)

Munchkin is back in town with another wild adventure! This time he takes it upon himself to combat the dreadful DRATAPILLAR and his awesome DRATS...

(1 or more players) Press RESET  
Next press 0 (zero)

You will find your MUNCHKIN in the centre of a complex labyrinth, waiting for your instructions. **In the left-hand top corner that ferocious DRATAPILLAR!** He does not stay there for long and starts his rampage through the maze, in search of your MUNCHKIN. His faithful, evil cohorts, The DRATS, start from their positions in the left- and right-hand bottom corners. They immediately team up and set out to capture your MUNCHKIN, so be aware!

You move your MUNCHKIN with the joystick of the left handset and you better do it fast too, those DRATS won't leave you much time. Your first concern is to keep clear of those DRATS! The very moment

they start their pursuit, another handicap appears. Trees that block your passage! They do not hinder the DRATS. You can do one of two things: avoid them by taking another route or simply have your MUNCHKIN munch them away. It does take some time, but if you do **you score one point**. Be careful when making your choice because those DRATS show no consideration.

You will find two escape hatches on either side of the labyrinth. When you use them to escape the DRATS, your MUNCHKIN will return again on the other side of the labyrinth. This is quite important because the actual purpose of the game is to try and munch away as many segments of that awful DRATAPILLAR as you can. You can only do this when you approach him from behind, or at least when you manage to stay away from his head end fearsome jaws! When the DRATAPILLAR succeeds in putting his teeth into your MUNCHKIN, you are lost.

When you manage to munch one of the DRATAPILLAR segments however, another situation arises. The DRATS turn pale with fright and

as long as they are white you can munch them! When you do, they will be stunned for a while before returning to their original, dreadful selves again. **You score 3 points for munching a DRATAPILLAR segment and 10 points for a DRAT! If you succeed in munching all the DRATAPILLAR segments, you get 20 bonus points.** Your MUNCHKIN will smile and wink triumphantly. You don't get much time to celebrate your victory however, because a new DRATAPILLAR and two more DRATS will make their appearance almost immediately. You will actually find that the game gets tougher to play as you score more points.

### Scoring points:

1 point for munching a tree  
3 points for munching a DRATAPILLAR segment  
10 points for munching a DRAT  
20 bonus points after munching all DRATAPILLAR segments

### End of game

The game is over when your MUNCHKIN gets caught by either the DRATAPILLAR or one of his treacherous DRATS. A new game will start automatically.

Each time a game is finished, press RESET (Δ), 'SELECT GAME' is shown on the screen. Now:

- (a) Select another game.
- Or (b) Select another Videopac.  
Remove existing Videopac by placing one hand next to it, and pulling handle upwards.  
Replace Videopac in its box.

Refer now to Instructions for Use of the next Videopac.  
Or (c) Plug aerial back into TV, and unplug the Videopac Computer from the mains.

### Playing tip

Try and manoeuvre your MUNCHKIN in such a way, that you can munch not the tail segment but one of the centre segments of the DRATAPILLAR. The tail segment will stay behind while the DRATAPILLAR keeps going as if nothing happened. Now you can take your time munching those segments or chase a DRAT before returning to munch another segment. The DRATAPILLAR shows his true character however when he returns and devours the remaining segments himself!

### Score keeping

The Videopac computer keeps track of your score while you play. It is displayed at the right-hand bottom corner of your screen. The highest score in a series is displayed on the left-hand side. In-between Videopac offers the possibility to key in the name of the highest scoring player (Maximum 6 characters. Press SPACE key until remaining question-marks have disappeared).

### Game varieties

Different standard mazes: Press RESET  
Next press 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 or 9

Custom-made mazes: Press RESET  
Next press key P  
Next press key 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 or 9

Depending on which key you have pressed, the same maze will appear on your screen as with the normal playing modes.

Press ENTER  
You now have your start-up maze which you can alter as you please.

The red characters on the left-hand side and the figures across the bottom serve as your coordinates. You can build whatever maze you want, but make sure you don't block any of the passages!

If you have made an error, don't worry, you can always correct them again afterwards. You will find that it is fun to carefully build your own labyrinth.

When you have completed your maze, press YES and the game starts.

### Attention

Playing „Crazy Chase” with Videopac N60 or G7200 game computer

The basic rules of the game are identical to those described above.

- Set picture brightness and sound volume at the desired levels.
- Set contrast control at position 5.

	Horizontal lines		Vertical lines	
	to add	to delete	to add	to delete
First press: .....	letter	letter	number	number
Next press: .....	number	number	letter	letter
Finally press: .....	ENTER	CLEAR	ENTER	CLEAR

See diagram for example.

### Check procedure

If you suspect a fault in the equipment follow this procedure (with a Videopac installed). Press RESET (Δ). The TV will emit a short sound, and 'SELECT GAME' should appear on your TV screen. If not, ensure that the

equipment is set up properly as detailed in the Instructions for Use (both of the equipment, and of the Videopac used). If the fault remains, take both the equipment and Videopac to your dealer.

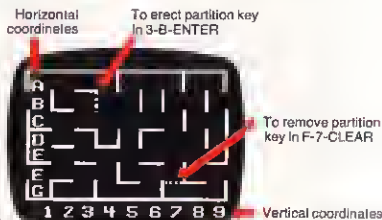


#### Game situation

Munchkin is about to munch last segment from the Dratapillar end add another 20 bonus points to his score.



Use joystick of left handset to move your Munchkin



#### Building your own labyrinth

You can erect or remove any partition you want by keying in the proper coordinees

## Supermampfers rache

(unbegrenzte Variationsmöglichkeiten)  
Supermampfer ist wieder da und jetzt ist der Teufel los! Diesmal hat er es auf die Bekämpfung des fürchterlichen RAUPEN-MAMPFERS und seiner schrecklichen HILFS-MAMPFER abgesehen.  
(1 oder mehrere Spieler) RESET drücken. Dann 0 (Null) drücken Sie sehen Ihren SUPERMAMPFER im Zentrum eines komplizierten Irrgartens. Er wartet auf Ihre Befehle. **In der linken oberen Ecke befindet sich der grausame RAUPENMAMPFER!** Er bleibt aber nicht lange dort, sondern beginnt sofort, im Irrgarten herumzutoben, um Ihren SUPERMAMPFER zu suchen. Seine ihm ergebenen, bössartigen Kumpanen, die HILFS-MAMPFER, beginnen ihr übles Spiel von den unteren Ecke links und rechts aus. Sie schliesen sich sofort zusammen und versuchen, Ihren SUPERMAMPFER zu fangen. Seien Sie deshalb auf der Hut! Sie können Ihren SUPERMAMPFER mit dem Knüppel des linken Handreglers bewegen, was Sie am besten sofort

tun, denn diese HILFS-MAMPFER lassen Ihnen nicht viel Zeit zum Überlegen. Sie haben vor allem einmal darauf zu achten, diesen HILFS-MAMPFERN auszuweichen! Sobald diese ihre Jagd beginnen, taucht eine weitere Schwierigkeit auf! Bäume stellen sich Ihnen in den Weg! Für die HILFS-MAMPFER sind sie kein Hindernis. Sie können zwei Dinge tun: Ihnen ausweichen, indem Sie einen anderen Weg wählen, oder sie einfach mit Ihrem SUPER-MAMPFER auffressen. Dies dauert eine gewisse Zeit, **bringt Ihnen jedoch einen Punkt.** Treffen Sie Ihre Wahl mit Überlegung, denn diese HILFS-MAMPFER kennen kein Pardon. Auf beiden Seiten des Irrgartens befinden sich Fluchtwege. Wenn Sie diese benützen, um den HILFS-MAMPFERN zu entkommen, erscheint Ihr SUPERMAMPFER wieder auf der anderen Seite des Irrgartens. Dies ist äusserst praktisch, denn der Zweck des Spiels besteht darin, möglichst viele Segmente dieses schrecklichen RAUPEN-MAMPFERS wegzufressen. Dies können Sie nur, wenn Sie von hinten herankommen oder wenn es Ihnen zumindest gelingt, seinem

schrecklichen Rachen auszuweichen! Wenn es dem RAUPEN-MAMPFER gelingt, seine Zähne in Ihren SUPERMAMPFER zu bohren, sind Sie verloren.

Wenn Sie jedoch eines der Segmente des RAUPEN-MAMPFERS schnappen können, ändert sich die Situation. Die HILFS-MAMPFER werden vor Angst blass. Solange sie weiss sind, lassen sie sich von Ihnen schnappen! Wenn Sie dies tun, sind sie für einen Moment verdutzt, erholen sich jedoch bald wieder und sind so gefährlich wie vorher. **Sie erhalten 3 Punkte, wenn es Ihnen gelingt, ein Segment des RAUPEN-MAMPFERS zu fressen, und 10 Punkte für einen HILFS-MAMPFER! Wenn Sie alle Segmente des RAUPEN-MAMPFERS fressen können, erhalten Sie 20 Bonuspunkte.** In diesem Fall lächelt Ihr SUPERMAMPFER und winkt triumphierend. Sie haben jedoch nicht viel Zeit, um Ihren Sieg zu feiern, denn es geht nicht lange, und es erscheint ein neuer RAUPEN-MAMPFER mit zwei HILFS-MAMPFERN. Das Spiel wird immer schwieriger, je mehr Punkte Sie erzielt haben.

Bei Spielende drücke RESET, es erscheint 'SELECT GAME' auf dem Bildschirm. Sie können nun  
a) ein anderes Spiel aus der Cassette wählen.  
b) eine andere Videopac-Cassette nehmen, indem Sie die gerade benutzte an ihrem Handgriff herausziehen. Stecken Sie die Cassette in ihre Schachtel und

verfahren Sie nach der Gebrauchsanleitung für die neue Cassette.  
c) Stecken Sie die Antenne wieder in das Fernsehgerät und ziehen Sie das Netzteil aus der Steckdose.

**Punktzahlen:**

1 Punkt für das Fressen eines Baumes. 3 Punkte für das Fressen eines Segmentes des RAUPEN-MAMPFERS. 10 Punkte für das Fressen eines HILFS-MAMPFERS. 20 Bonuspunkte, wenn Sie alle Segmente des RAUPEN-MAMPFERS gefressen haben.

**Ende des Spiels**

Das Spiel ist beendet, wenn Ihr SUPERMAMPFER entweder vom RAUPEN-MAMPFER oder einem seiner HILFS-MAMPFER geschluckt worden ist.

Automatisch beginnt ein weiteres Spiel.

**Spieltip**

Versuchen Sie, Ihren SUPERMAMPFER so zu manövrieren, dass Sie statt des Schwanzsegmentes eines der mittleren Segmente des RAUPEN-MAMPFERS fressen können. Das Schwanzsegment bleibt zurück, während sich der RAUPEN-MAMPFER weiterbewegt, wie wenn nichts geschehen wäre. Jetzt können Sie gemütlich die zurückgelassenen Segmente fressen oder einen HILFS-MAMPFER verfolgen, bevor Sie ein weiteres Schwanzsegment

fressen. Der RAUPEN-MAMPFER zeigt jedoch seinen wahren Charakter, wenn er zurückkehrt und der zurückgelassenen Segmente selber verschlingt!

**Anzeige der Punktzahl**

Der Videopac-Computer zählt Ihre Punkte. Sie werden rechts unten am Bildschirm angezeigt. Die höchste Punktzahl einer Spielserie erscheint links. Sie können jederzeit den Namen des Spielers mit der höchsten Punktzahl eingeben (maximal 6 Buchstaben. SPACE-Taste drücken, bis alle noch vorhandenen Fragezeichen verschwunden sind).

**Spielvariationen**

Verschiedene Standard-Irrgärten: RESET drücken. Dann 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 oder 9 drücken.

Selbst angelegte Irrgärten: RESET drücken. Dann P drücken. Dann 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 oder 9 drücken.

Je nach der gedrückten Zahlentaste erscheint der entsprechende

Standard-Irrgarten. ENTER drücken.

Nun können Sie den Standard-Irrgarten nach Belieben ändern. Die roten Buchstaben am linken Rand und die Zahlen am unteren Rand dienen Ihnen als Koordinaten. Sie können nun den Irrgarten beliebig abändern, achten Sie jedoch darauf, keinen der Durchgänge zu versperren!

Wenn Sie einen Fehler gemacht haben, braucht Sie das nicht zu bekümmern, denn Sie können ihn jederzeit korrigieren. Sie werden Ihre Freude daran haben, einen eigenen Irrgarten zu bauen. Wenn Ihr Irrgarten fertig ist, YES drücken, und das Spiel beginnt.

**Wichtig! Spielen von SUPER MAMPFERS RACHE mit Videopac N60 oder Spielcomputer G7200**

Die grundlegenden Spielregeln sind gleich wie oben beschrieben.

- Bildhelligkeit und Lautstärke nach Belieben einstellen.
- Kontrast auf 5 stellen.

	Waagrechte Linien		Senkrechte Linien	
	hinzufügen	beseitigen	hinzufügen	beseitigen
Zuerst drücken:	Buchstabe	Buchstabe	Zahl	Zahl
Dann drücken:	Zahl	Zahl	Buchstabe	Buchstabe
Schlüsseltast drücken:	ENTER	CLEAR	ENTER	CLEAR

Beispiel siehe Abbildung.

**Prüfprogramm**

Vermuten Sie einen Fehler, so verfahren Sie mit einer eingesteckten Videopac-Cassette wie folgt:

Drücken Sie RESET und das Fernsehgerät gibt einen kurzen Ton ab und es sollte 'SELECT GAME' auf dem Bildschirm erscheinen. Ist

dies nicht der Fall, überprüfen Sie den Geräteanschluß nochmal wie in der Gebrauchsanleitung angegeben. Funktioniert es trotzdem nicht, so bringen Sie bitte grundgerät und Cassette zu Ihrem Händler.

**Die Tasten**

RESET: Rückstellen

**Die Anweisungen**

SELECT GAME: Spielewahl

RAUPEN- MAMPFER HILFS- MAMPFER SUPERMAMPFER



Spielbeginn



Verwenden Sie den Knüppel des linken Handreglers, um Ihren SUPERMAMPFER zu bewegen.

SUPERMAMPFER RAUPEN-MAMPFER

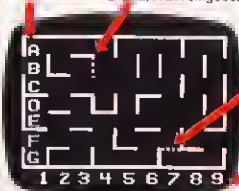


### Spielsituation

Supermamfer frisst gerade das letzte Segment des Raupen-Mamfers und wird dafür 20 Bonuspunkte erhalten.

Waagrechte Koordinaten

Zum hinzufügen dieser Trennwand 3-B-ENTER eingeben



Zum entfernen dieser Trennwand F-7-CLEAR eingeben

Senkrechte Koordinaten

### Aufbau eines eigenen Irrgartens

Sie können jede beliebige Trennwand hinzufügen oder entfernen, indem Sie die entsprechenden Koordinaten eingeben.



## Ask your dealer about the other Videopac cartridges that have been issued so far:

- |                            |                               |
|----------------------------|-------------------------------|
| 1. Race                    | 21. Secret of the Pharaohs    |
| Spin-out                   | 22. Space Monster             |
| Cryptogram                 | 23. Las Vegas Gambling        |
| 2. Pairs                   | 24. Flipper Game              |
| Space rendezvous           | 25. Skiing                    |
| Logic                      | 26. Basket Game               |
| 3. American Football       | 27. Electronic Table Football |
| 4. Air-sea war             | 28. Electronic Volleyball     |
| Battle                     | 29. Dam Buster                |
| 5. Blackjack               | 30. Battlefield               |
| 6. Tenpin Bowling          | 31. Musician                  |
| Basketball                 | 32. Labyrinth Game            |
| 7. Mathematician           | Supermind                     |
| Echo                       | 33. Jumping Acrobats          |
| 8. Baseball                | 34. Satellite Attack          |
| 9. Computer Programmer     | 35. Electronic Billiards      |
| 10. Golf                   | 36. Electronic Soccer         |
| 11. Cosmic Conflict        | Electronic Ice Hockey         |
| 12. Take the Money and Run | 37. Monkeyshines              |
| 13. Playschool Math        | 38. Munchkin                  |
| 14. Gunfighter             | 39. Freedom Fighters          |
| 15. Samurai                | 40. 4 in 1 Row                |
| 16. Depth Charge           | 41. Conquest of the World     |
| Marksmen                   | 42. Quest for the Rings       |
| 17. Chinese Logic          | 43. Pickaxe Pete              |
| 18. Laser War              | 44. Crazy Chase               |
| 19. Catch the Ball         | C7010. Chess module           |
| Noughts and Crosses        | A. Newscaster                 |
| 20. Stone Sling            |                               |

Printed in France  
 Copyright protection is claimed  
 on the program stored within  
 the cartridge  
 © 1982 Philips Export B V

S A PHILIPS INDUSTRIELLE ET COMMERCIALE  
 Société Anonyme au capital de 200.000.000 F  
 50, avenue Montaigne, 75380 PARIS CEDEX 08  
 R C S PARIS B 622 051 738